

## デザイン基礎教育における実践的試論

The Essay of Practical Drawing in Basic Design Education

小林 克司

Katsushi KOBAYASHI

(平成18年9月13日受理)

### 要旨

昨今、「デザイン」という言葉の持つ意味合いが、非常に広範囲に捉えられるようになってきている。日本語での表記を例に挙げるだけでも、意匠や図案、設計、計画、立案など、その使われ方は意図によって使い分けされている。また、大学教育においても、デザイン教育は工学系、美術系学部が主たる教育の場であったが、現在では経営学、環境情報学、認知科学系学部などの領域でも「デザイン」という名称が使用された学科等の設置がみられる。つまり「デザイン」という言葉の認識が多様化しているひとつの現象ではないかと考えられる。本試論は、「造形」と「情報」をキーワードに、多様化するデザインの意味とデザイン基礎教育を捉え直す試みである。

### 1. はじめに

平塗り、溝引き、水張り、紙焼きなど、かつて美術系大学のグラフィックデザイン専攻学科では、ごく当たり前のように必要とされる技術として認識されていた。美術系大学（デザイン専攻）の入学試験では、むらなく色面を平坦に塗ることや、カラス口を使いこなせるなどの技術を求められていたこともあり、そのような技術は現在でも入学試験において必要とされる技術でもある。

しかし、昨今、大学でのデザイン教育の中で、そのような技術を強く求められることが少なくなっている。また、意識的に教育内容からそのような技術の必要性を排除することも少なくないであろう。なぜなら、前述のような技術は、いまやコンピュータを介したアプリケーションソフトの中に集約され、そのオペレーティング習得に取って代わられているからである。つまり、かつて必要であった表現技術は、コンピュータ操作に置き換えられ、アプリケーションソフトのオペレーティングなしには、デザイン作品の制作や産出は成立しないといっても過言ではない状況であろう。このようにコンピュータの出現は、教育環境だけではなくデザイン制作環境全般に多大な影響を及ぼし、現在も変化し続けている状況である。

本試論では、情報デザインにおけるデザイン基礎教育の中で、特に造形的アプローチによる事例研究に触れながら、その可能性について考察した。

## 2. デザイン教育の背景

### 2-1 日本のデザイン教育

日本のデザイン教育について簡単に触れる。高等教育におけるデザイン教育のはじまりは、1896年東京美術学校（現・東京芸術大学）図案科設置からその経緯をたどることが出来る。東京美術学校の開学は1889年であり、開学から7年後に図案科が設置されることになるが、現在のグラフィックデザインにも繋がる純粋芸術の延長という傾向を持っていた<sup>1</sup>。それに反し産業工芸としてのデザイン教育においては、東京美術学校開学以前の1881年創設の東京職工学校（現・東京工業大学）に見ることが出来る。同校は1890年に東京工業学校と改称し、1899年に工業図案科を設置、1901年には新たに東京高等工業学校と改称しているが、1914年に工業図案科は東京美術学校図案科との合併のため廃止されている。この時点で、産業を基盤とするデザイン教育（現在の工業デザインに相当）が一度途切れる形となるが、1922年東京高等工芸学校工芸図案科（現・千葉大学工学部）として新しいデザイン教育を開始している。この間に、1902年京都高等工芸学校図案科（現・京都工芸繊維大学造形工学科）が開学され、1929年には帝国美術学校（現・武蔵野美術大学、多摩美術大学）が開学され、工芸図案科が設置されている。

このように日本のデザイン教育黎明期の歴史を俯瞰すると、純粋芸術の延長としてのデザイン教育と産業ベースのデザイン教育の大きな2つの潮流を見ることが出来る。

### 2-2 情報系・メディア系学部の新設

近年のデザイン教育にはさまざまなアプローチからの模索が行われている。そのひとつの要因となるキーワードが「情報」という言葉であると考えられる。有名美術系大学における学科新設の経緯から探ってゆくと、1989年に開学した神戸芸術工科大学の芸術工学部に設置された視覚情報デザイン学科が、「情報デザイン」という言葉を学科名称に使用した最初だといわれている<sup>2</sup>。それ以降1990年代後半に各大学において改組や学科名変更などによる組織再編が行われており、それに付随した形で情報系、メディアアート／デジタルコンテンツ系の名称を有した学科が、相次いで新設されている。（資料-1）

その背景には、パーソナルコンピュータの普及と情報インフラの整備が急速に行われ、情報配信メディアの複合化や情報端末の多様化によるメディア環境の変化などの社会状況が存在する。また、情報通信技術の発達に伴った情報機器を通じたコミュニケーションのあり方やコンテンツ開発が模索され、デザイン教育においても新しい人材育成が求められるようになってきた。高等教育におけるデザイン造形に関わる人材育成は、美術系大学や工学部系デザイン学科が大きな役割を担ってきたが、デザインという言葉の多様性や意味の捉え方の変化などによって、前述の大学や学部以外でもデザイン教育の試みが展開されている。

### 2-3 デザインという言葉の広がり

1875年、大蔵省商務局に製品図案掛が設置され、国策として図案が取り上げられる<sup>4</sup>が、図案という言葉は工業製品の装飾や模様という意味合いで使用されるようになる。「デザイン」という言葉は、このような経緯の中で「意匠」や「図案」という意味で使用され始

めるが、時代と共にその意味は広がり、情報デザインという概念が認知されてからは「設計」や「計画」といった意味も含まれるようになる。また大学においては、従来の美術系大学以外の大学で「デザイン」という名称を持つ学科や専攻が増えてきている。例えば「キャリアデザイン学部」「ビジネスデザイン学部」「総合政策学部政策デザイン系列」<sup>4</sup>（資料－2）などがそうである。このことは、デザインという言葉が一般化しているひとつの現象として考えることが出来るが、近年の高等教育における諸学問体系の複合化とも関連してくる問題であろう。デザイン教育においても、情報学的なアプローチ、生態学的なアプローチ、認知科学や認知心理学的なアプローチなど、諸学問との統合から新しいデザイン教育のフィールドを目指す傾向も見られる。

### 3. デザイン基礎教育と身体性

#### 3－1 デザイン制作環境の変化

高度情報化が進展してゆくと、現象のひとつとして考えられることは身体性の希薄化という傾向である。例えば、写真を例に挙げると、デジタルカメラの出現によってフィルムはメモリに置き換えられ、薬品処理による現像プロセスはなくなり、コンピュータによる画像処理という形に変化してゆく。最終出力もプリントという紙媒体への定着は同じであるが、現像処理も外部に発注することなく個人的な環境で行うことが出来るようになった。

デザイン制作環境においても同じような状況があり、写植<sup>5</sup>の文字指定や写真トリミング、版下製作などといった作業はコンピュータ操作の中に取り込まれ、空間的制作環境の大半がコンピュータ内に移行しているといっても過言ではないであろう。

グラフィックデザイナーの役割はさまざまな情報を集約してグラフィックスを作成する仕事にあり、時には見えないものを見えるようにすることも仕事として求められることがある。つまり、その仕事は視覚以外の感覚情報を視覚情報として可視化することで、さまざまなグラフィック表現がパーソナルな環境で実現可能な状況である。そのような状況に対応するため、デザイナーは五感全体を鋭敏に働かせ、ヴィジュアルコミュニケーションツールを作成することが重要であると考ええる。

#### 3－2 身体性を意識した課題事例

筆者の出身大学（武蔵野美術大学）での、身体性を意識した課題事例をいくつか紹介する。

視覚伝達デザイン学科では、1年次の基礎教育として「身体と空間の再構築」<sup>6</sup> というテーマでさまざまな試みが行われている。その中のひとつに「色彩構成Ⅰ・空間構成Ⅰ」という授業科目で行われている「ブラインドウォーク（トラストウォーク）」がある。身体を包み込む環境情報を視覚器官のみではなく、五感全体として情報を確認することと同時に、身体感覚を通して改めて視ることの意味を再認識することが目的とされる。眼を隠し音や匂い、触覚を手掛かりとすることや、2人1組となり相手とのコミュニケーションを前提に空間を移動することが課せられる。

また、デザイン情報学科では1年次開講科目の「情報処理Ⅰ」の中で身体を使ったワークショップを行っている。この科目は、コンピュータの仕組みの理解と操作、プログラミ

ングの基礎的技能の習得を目的とされた授業であるが、ウェブリンクを体感させる試みとして麻紐を使用し「ネット空間でのつながりの重さ」を身体への負荷として理解させることが組み込まれている。(図-1)

双方の課題において、前者はヴィジュアルコミュニケーションの思考の原点を模索すること、後者は不可視な情報を可視化することでの情報を体感させることが目的とされているが、いずれも基礎教育の中に見る身体性を重視した課題であると考えられる。

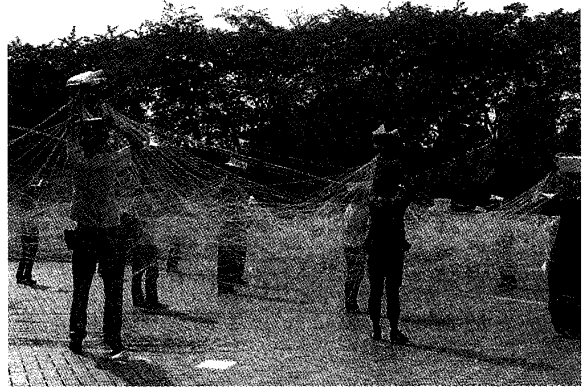


図1「身体化されるハイパーリンク」  
web上に設定された約2000本のリンクを、現実空間に再現するワークショップ(武蔵美通信、2004年5月より)

## 4. 研究背景と課題

### 4-1 研究背景

筆者は、本試論で取り上げる後述のドローイング課題の前後に、いくつかの実験的なドローイングを試みている。下記がその例である。

- ・ 知覚ドローイングⅠ (嗅覚・2002年) 図-2
- ・ 軌跡のドローイング (運動・2002年) 図-3
- ・ 線のワークショップ (歩行/走行・2004年) 図-4



図2 知覚ドローイング2002年

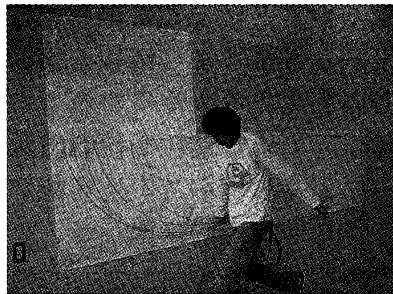


図3 軌跡のドローイング 2002年

上記の例はワークショップ形式で行われた授業展開であり、厳密なドローイングという作業ではなく、体験の中から「気づき」を引き出すことが主な目的である。いずれに共通していることは、表現として意図された線の軌跡ではなく、何らかの情報や制約の中から生まれる線の軌跡をアナログ作業で残すことであった。現在の技術を駆使すれば、

モーションキャプチャやビデオトラッキング(センシング)などにより、動きの軌跡を記録することは可能であるが、コンピュータでの目に見えない情報処理過程をドローイングという行為を通じて認識すること(視覚体験)を意図している。動きの軌跡をキャプチャし作品化している例を、卒業制作作品に見ることが出来る。(武蔵野美術大学基礎デザイン学科:2002年度<sup>8</sup>/2003年度<sup>9</sup>)

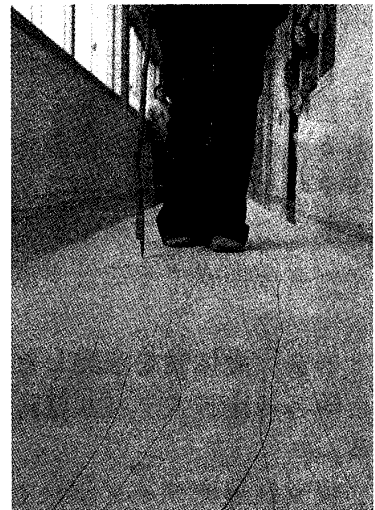


図4 線のワークショップ・歩行/走行 2004年  
韓国キョンナン大学との合同授業でのワークショップより

また、情報をもとにドローイングを試みた例としてカナダの脳外科医ペンフィールドの体制機能地図（図－5）を参考にあげる。これは芸術的なドローイングではなく、脳内で運動器官と感覚器官に反応するニューロンの個数を各器官の大きさに対応させて描かれた身体地図である。ニューロンの数という情報の必然性から導かれた描画図として捉えることが出来、写実的な形態の捉え方を逸脱した描画となっているが、脳内での情報配列による忠実な身体描画表現として位置づけられている。情報を外から捉えるのではなく、中から捉えるといった点において非常に興味深いスケッチである。

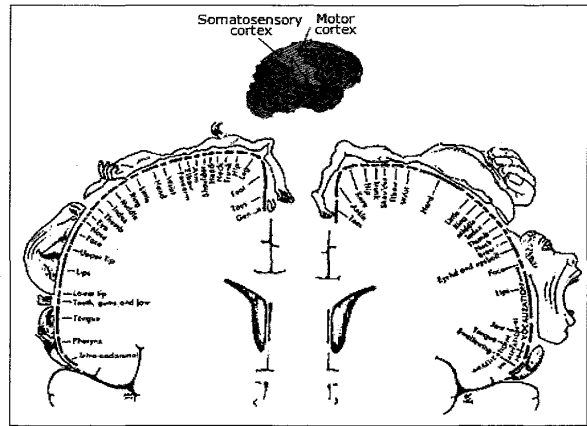


図5 Mapping the Homunculus : Penfield and Rasmussen (1950)

デザイナーは、単に情報の受け手ではなく、情報デザインの作り手としてさまざまな視点において情報の捉え方を習得しなくてはならず、また教育においては情報の解釈と表現方法を育成することが必要である。このことは、与えられた状況や素材からの情報収集や抽出といった、情報デザイン表現においての重要な工程に影響するものと考えられる。筆者のドローイング課題は、意図して表現されたものではなく、情報や行為、運動という制約を受けながら描かれた線をも表現として取り入れてゆく試みであり、情報デザイン教育を前提とした造形的アプローチの模索である。

## 4-2 課題解説

### ○特徴

課題名称：コンティニュアス・ドローイング (continuous drawing, 2004)

このドローイングの名称は、造語であり正式な造形用語ではない。連続した・途切れのない (continuous) 素描・線画 (drawing) という意味を含めた後述する課題の名称であるが、モチーフを描画する通常のドローイングとは若干異なる。制作者は利き手と反対側の手にモチーフ（手に収まる程度の大きさの石）を握り、切れ目のない連続した表面情報（テクスチャ<sup>10</sup>）を描画してゆくので、モチーフのシルエット（形態）は描かれたドローイングには現れてこない。通常、モチーフを写実的に捉えるドローイングやデッサンでは、手前の面によって隠された後ろの面は描写することが出来ないが、このドローイングは連続した面を追ってゆくため、立体物の展開図のような仕上がりとして後ろの面も描写されることになる。

描画方法としては、科学者（生物学者や地質学者など）が対象を観察する際に描くスケッチのような技法で、基本的には点と線のみにより描くことを制作者に求めた。絵画のデッサンに見られる斜線による影の描写や、単純に塗りつぶすことは避けるよう指示し、またモチーフを描いている画面は見ても構わないが、モチーフは極力見ないで描かせることもこのドローイングの特徴としている。つまり、触覚情報のみを頼りに描画を試みるという方法であり、モチーフを写実的に捉える触覚デッサン（佐藤2003）<sup>11</sup>とは異なり、対象を写実的に捉えなければならない制約はないので制作者は自由に描画することが出来るが、

制作者の意図が直接反映される課題でもある。

モチーフを写實的に描写するデッサンを行う際に、必ず考慮しなくてはならない問題として「光と影」の関係性があげられる。視覚を通してものを見るということは、視覚器官が「光」を知覚する現象であり、前述のようなデッサンにおいては制作者が光の情報をどのように捉えるかによって、モチーフの質感や形態、色彩、面の関係性などが表現されることになる。しかし本課題のドローイングでは光の情報が欠如するため、視覚から得られるそれらの諸情報は一度モチーフから切り離され、個々の情報として独立した状態となる。制作者は切り離された情報を画面に再構成してゆくことが求められ、その情報の解釈によって描画される作品も構図や質感などの点においてさまざまに表現されることになる。

## ○目的

この課題における目的を下記に明記する。

- ・感覚情報（触覚）のコントロール
- ・情報の欠如と補完
- ・情報というキーワードによる造形の実践

多少説明を加えると、感覚のモダリティは表-1に示したが、その中の太字で強調している項目が今回のドローイングで関係してくる触覚に関する感覚モダリティ<sup>12</sup>であろう。触覚を通して感じられたテクスチャを制作者自身がドローイングとして再現するのだが、具体的な描画については前述の条件のもと制作者に任されている。制作者がどのように感じ、その感覚情報をどのように描画として変換するのかが重要なポイントとなる。

モダリティ	感覚器官部位	主たる中枢部位	通常の適刺激	感覚の性質
視覚	眼	後頭葉の視覚領野	光（可視光）	明暗（白黒）や、赤、黄、緑、青などの色
聴覚	耳	側頭葉の聴覚領野	空気の疎密波（音波）	調音（純音、周期的複合音）や雑音などの音
皮膚感覚（表面感覚）	皮膚	頭頂葉中心後回の体性感覚領野	機械的刺激、温度刺激、侵害性刺激など	触・圧、擦、温・熱、冷、痛、痒など
嗅覚	鼻腔の嗅粘膜	嗅皮質（嗅脳）	揮発性の物質	薬味、花、果実、樹脂、腐敗などの匂い
味覚	舌、一部の口腔内部位	頭頂葉中心後回の体性感覚領野(?)	溶解性の物質	甘、鹹（塩味）、酸、苦などの味

表1 感覚のモダリティ表  
出所：松田隆夫著「知覚心理学の基礎」培風館、2000年、4頁より抜粋、筆者作成。

光に情報を排除した状態で描画を試みるので、視覚を通して情報を取得することは不可能であるが、このドローイングを通常のドローイングに例えるならば、指先で光を当て触覚で形態を探る（見る）という行為になるであろう。モチーフにあたられた光の反射から得られる質感や色彩といった視覚的な情報の欠如を、制作者が補完しながら描画することになり、プリミティヴな造形行為であるが情報の取得、変換、翻訳、表出という工程を実践することが目的である。

## ○授業展開

### 導入

#### ・フロッタージュ<sup>13</sup> 1

両手に収まる程度の石を上質紙で包み込み、最小限の箇所をマスキングテープ（白色）で留める。

その後、4B程度の鉛筆を使用し上質紙で包み込まれた表面全体をフロッタージュする。（図－6）

#### ・フロッタージュ 2

フロッタージュ 1 を屋外で再現する。学内の庭石を模造紙で包み込み、クレパス（黒）でフロッタージュする。（図－7、図－8）

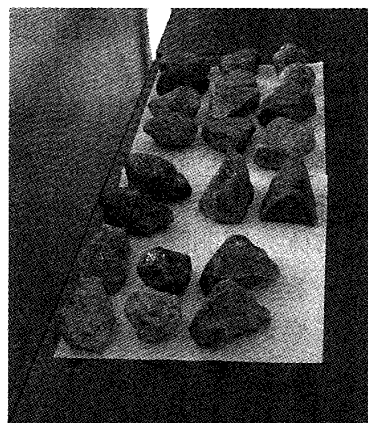


図6 導入課題：フロッタージュ 1

### 課題

「コンティニュアス・ドローイング」

### モチーフ

手に収まる程度の大きさの石

### 用紙サイズ

B 3 画用紙

### 使用描画材

鉛筆（F～4 B 程度の硬さ）

### 時間

レクチャー含め 9～12時間（6～8 コマ）

### 描画条件

1. 鉛筆による表現方法は「点」と「線」のみとし、安易に塗りつぶしてはいけない。
2. モチーフ（石）の輪郭は追わずに石のフォルムを意識することなくテクスチャのみを描く。
3. モチーフのどこから描き始めても良いが、与えられた用紙の画面中央から必ずドローイングを開始し、どの方向へ描き進めても良い。

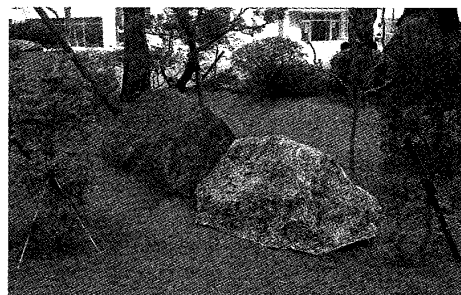


図7(上), 図8(下)  
導入課題：フロッタージュ 2

## 5. 事例研究

日数にして3～4日間、時間にして9～12時間を制作にあて、作業的には単純作業の繰り返しであるためその過程ではさまざまな変化が起こった。眼や腕の疲労などの身体的変化、気温や天候などの環境的变化、それらに影響された意識の変化など、さまざまな影響による感じ方（見え方）の変化が画面に定着されることとなった。

### 5-1 事例1：1年次 男子学生作品例

最初に薄い鉛筆で表面から受け取ることの出来る形態情報を輪郭線により抽出した後に、主として点描にて描画を試みている。結果的に最初に引かれた濃度の薄い輪郭線は見えない

くなっている。全体的に濃度の均等性がうかがえるが、表面における大きな凹凸が濃度の濃淡に表現されている。(凸部分が黒く強調されて表現されている)画面構成は、モチーフが比較的角張ったフォルムをしていたため、立方体の展開図を思わせるような構図をとっている。このことは、触覚が形態の稜線を認識しやすかったことを示すものであり、面と面の配置関係が把握しやすかったことを示唆している。作品中に類似したシルエットを持つ部分が存在していることから、連続した描画の中で複数回同じ面を捉えていることが推測され、稜線をきっかけとして形態を認識していることが考えられる。

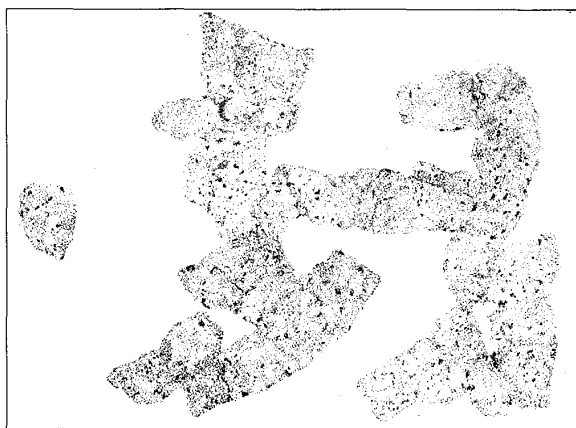


図9 事例1 学生作品

## 5-2 事例2：1年次 男子学生作品例

画面中心から放射状に描画されていた作品である。事例1と比較すると、モチーフの形態はさほど角張っていないことがうかがえるが、強い調子で描かれている部分が線状に繋がっていることから、比較的認識しやすい稜線を持つモチーフであることがわかる。この作者の場合、描画する部分とそうでない部分を明解に分けて取り組んでおり、鋭敏に触覚を働かせた過程が高い密度での描画として表現されていることが特徴である。積極的に

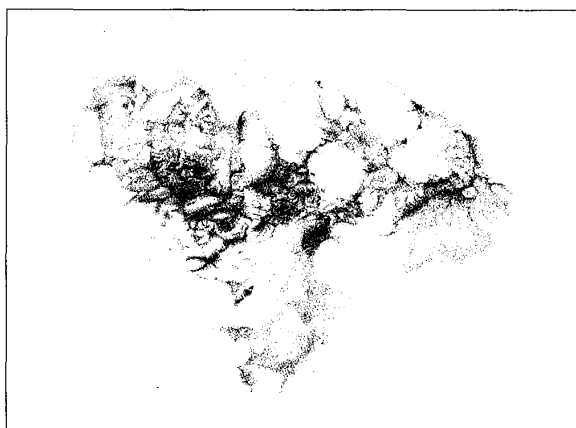


図10 事例2 学生作品

描画してない部分に関しては、平坦な感触であったことを描画後に報告している。描画時間が多少短かったために画面における描画面積が小さく、今後の展開を望みたいところであったが、粗密の関係性が美的な印象をも与えている作品である。

## 5-3 事例3：1年次 男子学生作品例

モチーフの形態が全体的に丸みを帯びた石であり、手のひら全体で感じられるモチーフの形態は比較的平坦であった。つまり、事例1、事例2に見られる稜線の存在が認識しづらいモチーフであるため、作者は描画開始地点と終了地点を決定することに悩んだと報告している。例えば、縫い目のある野球ボールと表面のツルツルしたビリヤードボールを比較してみると、形としてのきっかけが存在しているのは前者であると理解出来る。平坦な



図11 事例3 学生作品



部分から情報を抽出することが、この作者の大きなテーマとなったのである。表現されたドローイングからは、大きな凸部分が複数存在する石のようにも見えるが実際はそうではない。描かれた絵のおよそ中心部分から右方向へ描画を始めているが、すぐに一回転しているのが把握出来る。線状に見える調子のつながりが回転を意味している。もう少しゆっくり触りながら情報を確認するよう指導した後に、絵の中心から左方向に描画を試みている。「ゆっくり触る」ということは情報量が増加するということであり、解像度の高い画像情報を処理していることと類似している。事例2においては情報量の増加は密度に反映されていたが、この作品では描画面積の拡大という形で現れている。

#### 5-4 事例4：1年次 女子学生作品例

画面中央部分から描画を始めているが、中央部と画面周辺部（画面右半分）に描かれた描画には明らかな変化が見られる。平面的な面を持つモチーフであったため、描画初期段階（画面中央部）においては、均質にテクスチャを捉える傾向が見られ、モチーフの表面情報を捉えること以前に面の配置関係が意識されている事例である。このことは事例1にも同じような傾向としてみられるが、この作者の場合、面単位で捉えることから意識的に

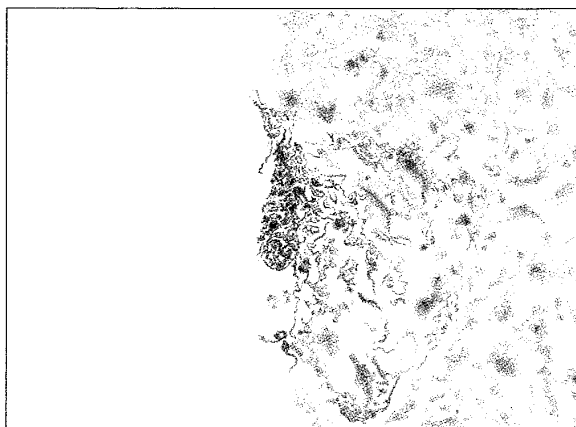


図12 事例4学生作品

テクスチャを追うことに早い段階で移行している。その結果、描かれたドローイングには稜線らしきものが存在せず、全体的に面の広がりやさまざまな方向に展開した作品となっている。周辺部に渡り次第に描画密度が低くなっているが、集中力の低下と圧覚の順応が考えられ、作者本人もこのことについてはそのように報告している。

## 6. 考察

### 6-1 造形的考察

事例1、事例2から把握出来る点として、形態（モチーフ）の持つ稜線の存在が描画要因に深く関係していること示唆される。基礎造形としてのデッサン指導の中では、初歩段階において幾何形態を描かせたり、石膏像を「面」で捉える訓練が行われる。通称「面取り」と呼ばれる石膏像であるが、面と面の境界部分が造形用語としての「稜線」にあたる。デッサン初心者は曲面を造形として捉えることが困難なため、細かく分けられた面を理解することによってモチーフを立体として捉えやすくなるのである。これは3次元グラフィックスでのワイヤーフレーム<sup>14</sup>やポリゴン<sup>15</sup>の概念に似ており、視覚が物体を捉える法則<sup>16</sup>のひとつとしても解釈されている。表面情報を追う本課題においても制作者は面の境界を意識的に表現している。つまり、触覚を通したドローイングにおいても、視覚を通したデッサン同様稜線の存在を造形として捉えており、造形指導としての妥当性が考えられる。

## 6-2 情報空間的考察

ネットワーク技術用語や都市空間の捉え方のひとつに「ノード (node)」という考え方がある。ケヴィン・リンチは「都市のイメージ」<sup>17</sup>の中で、ノードに関して「何らかの用途や物理的な性格が凝縮されているため重要性を持つ」と記述している。ネットワーク環境においては、ハブやルータ、そこに接続されているコンピュータなどがノードにあたり、情報の接合部分と解釈することも出来る。事例1や事例4に見られる黒い調子の溜まりは、表面情報における物理的きっかけ（部分的に突出した凹凸）が表現されたものであり、造形におけるキーポイントになっている。稜線がモチーフを広域で捉えた面と面の接合点とするならば、黒い溜まりで表現された部分は、狭い平面における接合点であると捉えることが出来る。触覚を通じて情報を捉える過程において事例に見られる表現には、情報空間を把握する上で重要な考え方に繋がる部分が見受けられる。

## 6-3 知覚心理学的考察

人の感覚器官に一定の刺激を与え続けると、その刺激に対する感受性に変化が現れる。この知覚現象を「順応」と呼び、視覚器官では光量の変化に関する「明順応」「暗順応」、聴覚器官では「音の大きさの順応」などがある。触覚においても順応は起こり、特に圧覚の順応についての先行研究 (Zigler, 1932) では、順応開始から3秒後には当初の4分の1程度の圧にしか感じない順応性が示されている。つまり、圧覚は秒単位で刺激に対して順応を示すため、本課題のように触り続けることが前提となっている場合、制作者は時間の経過とともにより強い刺激を求めるようになることが容易に推測される。事例1や事例4に見られる黒い溜まりは、このような現象として捉えることが出来るのと同時に、事例2、3、4の傾向として画面周辺に向かって描画密度が低下している点においても、刺激の順応として考えることが出来る。しかし、制作者の報告としては「意図した表現である」という。つまり、表現性の2次的な解釈として「画面に変化をつけたい」という制作者の考えが反映されたものであると理解することも出来るが、聴覚の順応にみられる「疲労」要因<sup>18</sup>と同様、本課題においても感度の鈍りが表現を左右していると考えられるが明らかではない。

## 6-4 画像情報の考察

事例3にみる描画面積の肥大は、画像情報量に起因するものであると考えることが出来る。例えば、イメージスキャナで解像度を高く設定しスキャニングを実行すると、走査ヘッドの移動速度は低解像度の設定時と比較して低下する。本課題で細部を描こうとすればするほど指はゆっくりと移動することとなり、スキャナと同じ現象が起こる。事例3の場合、他の部分より増加した情報量を等倍率で描いたために、描画面積が肥大する結果となった。描画方法としては、事例2のように一定面積における描画密度を高くする方法もあるが、いずれにせよ、画像情報量が描画に与える影響として考えることが出来る。また、このように触覚を通したドローイングでは、視覚では捉えられない情報の起伏が描画に現れ、表現に影響を与えていることが理解出来る。

## 7. まとめ

この課題を考案した経緯では、美術大学受験のための予備教育を経験していない学生に、いかにして身体感覚を通した造形体験をさせるかということを考え自問自答を繰り返した。基礎造形教育のひとつとしてデッサンを例にあげると、「モチーフを写實的に描けない」「正確な形態描写に欠ける」といった挫折感から、造形（デザインを含む）に関わることを消極的に考えてしまう学生も少なくない。受験生減少が問題とされる現在、大学教育においてはさまざまな教育法の模索が強いられている現状であろう。

本試論は、「情報」と「造形」を基軸にしたデザイン基礎教育の模索として位置づけたものであり、今後さまざまな展開を思案している。情報をデザインしてゆくデザイナーにとって必要なことは、作り手である以前に「鋭敏な感覚を持つ情報の受け手」でなくてはならないことであろう。この課題はその第一歩として、筆者が受けてきた造形ベースのデザイン教育と現在の情報教育を繋ぐ試論としてのモチーフである。

- 
- <sup>1</sup> 飯岡正麻、白石和也編著「デザイン概論第三版」ダヴィッド社、1996年、354頁。
  - <sup>2</sup> 木村浩著「情報デザイン入門」平凡社、2002年、56頁。
  - <sup>3</sup> 飯岡正麻、白石和也編著「デザイン概論第三版」ダヴィッド社、1996年、354頁。
  - <sup>4</sup> リクルート進学ネットより。(http://shingakunet.com/index.html)
  - <sup>5</sup> 写真植字の略称。
  - <sup>6</sup> 勝井三雄、寺山祐策編「ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン・スタディ」武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科研究室、2003年、19頁。
  - <sup>7</sup> 2006年度武蔵野美術大学造形学部開講科目一覧より。
  - <sup>8</sup> 佐藤沙希子、杉本雅子、堀原佳林「軌跡 動作の記譜」(2002年度基礎デザイン学科卒業制作)
  - <sup>9</sup> 新井毅志「1秒間の星座 一人の動きによって表される点と線の研究」(2003年度基礎デザイン学科卒業制作)
  - <sup>10</sup> テクスチャ[texture]: 建築、製品、テキスタイルなど物や環境を構成する素材の肌ざわりのことで、その触覚的、視覚的な質感、感触、表面効果を指す。(現代デザイン事典2006年版、平凡社より)
  - <sup>11</sup> 佐藤聖得著「美術・デザイン系大学におけるデッサン指導の発展的試み」静岡文化芸術大学研究紀要、VOL.4, 2003年、153-162頁。
  - <sup>12</sup> 感覚モダリティ: 感覚様相ともいう。古く五官(感)といわれた感覚の種類。(心理学辞典、有斐閣、1999年より)
  - <sup>13</sup> フロッタージュ[frottage]: 石、木片、葉、織り目の粗い布などに紙を当てて木炭・鉛筆などでこすり偶然的な絵画的効果を得る方法。  
(新村出編「広辞苑」第五版、岩波書店、1998年より)
  - <sup>14</sup> ワ이어フレーム[wire frame]: 3Dオブジェクトのシェーディング処理されていない状態。  
(Macintosh最新なんでも用語事典、技術評論社、1999年より)

- <sup>15</sup> ポリゴン[polygon]：頂点同士を線で結んで構成された「多角形」の意味。  
(Macintosh最新なんでも用語事典、技術評論社、1999年より)
- <sup>16</sup> ドナルド・D・ホフマン著「視覚の文法」原淳子、望月弘子訳、紀伊國屋書店、2003年、114-144頁。
- <sup>17</sup> ケヴィン・リンチ著「都市のイメージ」丹下健三、富田玲子訳、岩波書店、1968年、57頁。
- <sup>18</sup> 松田隆夫著「知覚心理学の基礎」培風館、2000年、127頁。

## 参考文献

1. 飯岡正麻、白石和也編著「デザイン概論第三版」ダヴィッド社、1996年。
2. 奥出直人、後藤武編「デザイン言語」慶應義塾大学出版会、2002年。
3. 木村浩著「情報デザイン入門」平凡社、2002年。
4. 後藤 武、佐々木 正人、深澤 直人著「デザインの生態学—新しいデザインの教科書」東京書籍、2004年。
5. 佐々木正人著「レイアウトの法則」春秋社、2003年。
6. 情報デザインアソシエイツ編「情報デザイナー—分かりやすさの設計」グラフィック社、2002年。
7. 情報デザインアソシエイツ編「情報デザインソースブック」グラフィック社、2003年。
8. 高木貞敬著「脳を育てる」岩波新書、1996年。
9. 竹原あき子、森山明子監修「日本デザイン史」美術出版社、2003年。
10. 福田淳、佐藤宏道著「脳と視覚」共立出版、2002年。
11. 松田隆夫著「知覚心理学の基礎」培風館、2000年。
12. 渡辺保史著「情報デザイン入門—インターネット時代の表現術」平凡社、2001年。

●資料－１

「主要美術系大学における1980年代後半以降、情報系、メディアアート系学科設置年表」  
(各大学沿革より筆者作成)

- 1989年 神戸芸術工科大学芸術工学部視覚情報デザイン学科  
1996年 IAMAS (国際情報科学芸術アカデミー・専修学校)  
マルチメディア・スタジオ科設置  
1998年 多摩美術大学美術学部情報デザイン学科設置  
東京造形大学デザイン学科メディア造形専攻設置  
東京工芸大学大学院芸術学研究科修士課程 (メディアアート専攻) 開設  
1999年 東京芸術大学美術学部先端芸術表現科  
武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科設置  
2001年 女子美術大学芸術学部メディアアート学科設置  
2003年 東京造形大学デザイン学科メディアデザイン専攻設置  
2006年 神戸芸術工科大学先端芸術学部メディア表現学科設置

\* 九州芸術工科大学 (現・九州大学芸術工学部) においては、1977年大学院設置時に「情報伝達専攻」という名称が使用されているが、2001年同大学院は芸術工学専攻の1専攻に改組されているため、年表から外した。

●資料－２

「デザインという名称を使用している学部名称、および学科名称一覧」  
(リクルート進学ネットから筆者調査により作成、50音順)

- ・ 関西大学社会学部社会学科社会システムデザイン専攻
  - ・ 関東学院大学人間環境学部人間環境デザイン学科
  - ・ 岐阜大学工学部数理デザイン学科
  - ・ 京都学園大学バイオ環境学部バイオ環境デザイン学科
  - ・ 慶應義塾大学総合政策学部政策デザイン系列
  - ・ 神戸山手大学人文学部環境文化学科環境デザイン学科
  - ・ 聖徳大学短期大学部総合文化学科デザインブランチ
  - ・ 園田学園女子大学未来デザイン学部
  - ・ 東海大学開発工学部感性デザイン学科
  - ・ 東京電機大学情報環境学部情報環境学科メディア・人間環境デザインコース
  - ・ 東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科
  - ・ 八戸工業大学感性デザイン学部感性デザイン学科
  - ・ 広島国際大学心理科学部感性デザイン学科
  - ・ 法政大学キャリアデザイン学部キャリアデザイン学科
  - ・ 宮城大学事業構想学部デザイン情報学科
  - ・ 山口東京理科大学基礎工学部物質・環境工学科高分子・物質デザインコース
- \* 経営デザイン学科およびシステムデザイン工学科の名称を使用している大学は多数存在しているため、リストから外した。